

STACK™ 공식 규칙

배우기는 쉽다. 완벽히 익히기는 어렵다.
2~8명 · 7세 이상 · 10~30분 · 카드 142장

게임 목표

규칙에 맞게 카드를 내고 STACK 연속 플레이와 특수 카드를 활용하여, 손에 든 카드를 가장 먼저 모두 없애세요.

준비

카드를 섞고 각 플레이어에게 7장씩 나눠 줍니다. 나머지는 뒷면이 위로 오게 놓아 뽑기 더미로 만듭니다. 맨 위 카드를 뒤집어 버린 카드 더미를 시작합니다. 특수 카드라면 뽑기 더미에 되돌려 넣고 섞은 뒤, 숫자 카드가 나올 때까지 반복합니다. 카드를 나눠 준 사람의 왼쪽 플레이어부터 시작하며, 처음에는 시계 방향으로 진행합니다.

자기 차례에

규칙에 맞는 카드를 내거나 카드 1장을 뽑을 수 있습니다. 낼 수 있는 카드가 이미 있어도 뽑아도 됩니다. 뽑은 뒤에는 방금 뽑은 카드를 내거나, 유효한 STACK 연속 플레이의 일부로 사용하거나, 차례를 마칠 수 있습니다. 뽑기 전부터 가지고 있던 카드는 뽑은 뒤 해당 STACK의 일부로만 낼 수 있습니다.

숫자 카드와 STACK

숫자 카드는 현재 유효 색상과 같거나 현재 유효 카드와 숫자가 같으면 낼 수 있습니다. 숫자가 같다면 색상이 달라도 됩니다. STACK은 같은 색상의 숫자 카드 2장 이상을 한 차례에 연속해서 내는 것입니다. 시작 전에 «STACK»이라고 선언하세요.

첫 번째 숫자 카드는 현재 유효 카드와 숫자가 같아야 하며, 색상은 달라도 됩니다. 두 번째 카드의 숫자는 첫 번째보다 정확히 1 크거나 작아야 하며, 나머지 연속 플레이의 방향을 결정합니다. 그 방향으로 숫자를 1씩 늘리거나 줄이세요. 일반 STACK은 9에서 0으로, 또는 0에서 9로 넘어갈 수 있습니다.

오름차순 예: 8 → 9 → 0 → 1

내림차순 예: 2 → 1 → 0 → 9

색상이 있는 특수 카드

건너뛰기, 방향 전환, +2는 색상이 있는 특수 카드입니다. 현재 유효 색상과 같으면 낼 수 있습니다. 같은 종류의 특수 카드는 색상에 관계없이 서로 위에 낼 수 있습니다. 색상이 있는 특수 카드의 효과를 처리한 뒤에는 그 카드의 색상이 현재 유효 색상이 되며, 일반 플레이를 계속합니다.

건너뛰기

다음 플레이어는 차례를 건너뛸니다.

방향 전환

플레이 진행 방향을 반대로 바꿉니다.

+2

다음 플레이어는 카드 2장을 뽑거나 +2 또는 +4로 대응해야 합니다. 대응할 때마다 해당 카드의 벌칙 장수를 누적 벌칙에 더합니다.

회색 특수 카드

+4, 흠치기, 카멜레온, 거울, STACK MASTER는 회색 특수 카드이며 어떤 카드 위에도 낼 수 있습니다. 규칙에 맞게 낸다면 어떤 카드든 마지막 카드가 될 수 있습니다. 유효하게 낸 특수 카드가 마지막 카드라면 게임은 즉시 끝나고 그 카드의 효과는 처리하지 않습니다.

+4

새로운 유효 색상을 선택합니다. 다음 플레이어는 카드 4장을 뽑거나 다른 +4로 대응해야 합니다. +4에 +2로 대응할 수는 없습니다. 대응할 때마다 해당 카드의 벌칙 장수를 누적 벌칙에 더합니다.

벌칙 수락: +2 또는 +4 벌칙을 수락한 플레이어는 누적된 벌칙 카드를 모두 뽑고 차례를 잃습니다.

카멜레온

새로운 유효 색상을 선택합니다.

거울

이전 카드를 복사합니다.

흠치기

손에 카드가 2장 이상 있는 상대를 선택합니다. 보지 않고 상대의 손에서 무작위로 1장을 가져온 뒤 새로운 유효 색상을 선택합니다. 이로 인해 상대의 카드가 1장만 남더라도 그 상대는 «STACK»이라고 말할 필요가 없습니다.

STACK MASTER

STACK MASTER는 어떤 카드 위에도 낼 수 있습니다. 연속 플레이를 시작하기 위해 내기 전에 «STACK»이라고 선언하세요. STACK MASTER 자체가 연속 플레이를 시작하고 그 일부로 계산됩니다. 따라서 뒤에 숫자 카드 1장만 내도 유효한 STACK MASTER 연속 플레이가 됩니다.

STACK MASTER 다음의 첫 숫자 카드는 어떤 숫자와 색상이어도 됩니다. 이후 숫자 카드는 오름차순 또는 내림차순으로 1씩 이어져야 합니다. 색상을 섞어도 됩니다.

숫자는 0부터 9까지만 사용하며 순환할 수 없습니다. 9 → 0과 0 → 9는 금지됩니다. 마지막 숫자 카드의 색상이 현재 유효 색상이 됩니다. STACK MASTER 자체가 마지막 카드라면 단독으로 낼 수 있습니다.

뽑기 더미가 떨어지면

현재 유효 카드는 버린 카드 더미에 남겨 둡니다. 나머지 버린 카드를 모두 섞어 뒷면이 위로 오게 놓고 새로운 뽑기 더미로 만듭니다.

잡았다!

일반 STACK이나 STACK MASTER 연속 플레이를 시작하기 전, 또는 손에 카드가 2장일 때 1장을 내어 1장만 남기기 전에 «STACK»이라고 선언하세요.

필요할 때 «STACK»을 선언하지 않았다면, 해당 카드 내기가 진행 중인 동안 어떤 상대든 «잡았다!»라고 말할 수 있습니다. 해당 플레이어의 마지막 카드가 버린 카드 더미에 도달하면 지적할 수 있는 시간이 끝납니다.

1. 카드 1장 내기: 카드가 2장인 플레이어가 «STACK»을 말하지 않고 1장을 냈다면, 그 플레이를 취소하고 카드를 손으로 되돌린 뒤 벌칙으로 2장을 뺏습니다.
2. STACK 또는 STACK MASTER 연속 플레이: 선언 없이 시작하면 연속 플레이를 취소합니다. 그 시도에서 낸 카드를 모두 손으로 되돌리고 벌칙으로 4장을 뺏습니다.
3. 상대가 허용된 시간 안에 «잡았다!»라고 말한 경우에만 벌칙을 적용합니다.

승리

규칙에 맞는 플레이를 완료한 뒤 손에 카드가 하나도 남지 않으면 즉시 승리합니다.

플레이하자. 틈을 깨자. 함께 만들어 가자.
팔로우: [X](#) 및 [Instagram](#) | [의견 보내기](#)

주요 용어

- 현재 유효 카드: 가장 최근에 낸 카드.
- 현재 유효 색상: 지금 게임에 적용되는 색상.
- 뺏기 더미: 플레이어가 카드를 뺏는 뒷면이 위로 놓인 더미.
- 버린 카드 더미: 카드를 내어 쌓는 더미.